



Aprendizaje basado en proyectos interuniversitarios y entre titulaciones para la adquisición de competencias transversales y específicas

Francisco Javier Rodríguez Lozano
Universidad de Córdoba, España

María Martínez Rojas
Universidad de Málaga, España

Amelia Zafra Gómez
Universidad de Córdoba, España

Juan Carlos Gámez Granados
Universidad de Córdoba, España

Resumen

La enseñanza universitaria, tal y como dicta el Espacio Europeo de Educación Superior, se ha centrado en la formación mediante competencias (Ibarra Sáiz & Rodríguez Gómez, 2010). Dichas competencias transversales o específicas están presentes a lo largo de la trayectoria universitaria del alumnado en las diferentes asignaturas que componen cada una de las titulaciones. En los últimos años, se ha observado un gran auge de diferentes metodologías que abordan la adquisición de competencias desde diversos ámbitos, como pueden ser la gamificación (Soto-Hidalgo, Martínez-Rojas, Alonso, & Gámez, 2019) o el aprendizaje basado en proyectos (ABP) (Naranjo S, Alice., & Correa Lemus, Freddy, 2020).

El ABP es una metodología cuyo objetivo es enfocar el aprendizaje del alumnado mediante la realización de tareas o proyectos enfocados a la vida real. Esta metodología, además de motivar al alumnado frente a nuevos retos, consigue que los conocimientos obtenidos les resulten más cercanos a lo que se enfrentarán cuando se incorporen al mercado laboral. En un entorno real, los proyectos no suelen estar conformados por personas de una única especialidad, sino que están conformados por personas de diferentes titulaciones, las cuales tienen una formación diferente.



Es en este contexto, se propone una metodología basado en el ABP, que se puede focalizar desde un punto de vista colaborativo (Jarauta Borrasca, B., 2014). Esta metodología pone en valor los conocimientos de los alumnos de diferentes titulaciones, incluso universidades, colaborando entre sí mediante equipos de trabajo interdisciplinarios para generar proyectos y resolver un problema real. Así, los alumnos se encuentran ante la necesidad de aplicar los conocimientos adquiridos y ser capaces de entenderse con miembros de un equipo de trabajo sin ser expertos en la materia del otro.

Entre las ventajas que se podrían extraer de la aplicabilidad de la presente metodología, se puede destacar:

- Capacitar a los alumnos para el trabajo en equipos multidisciplinares.
- Proponer retos que motiven al alumnado.
- Generación de redes de trabajo futuras.
- Enfoque de trabajo orientado al mundo real.
- Generación de conocimiento entre titulaciones y entre universidades.

Palabras clave: *Competencias universitarias; educación adaptativa; aprendizaje basado en proyectos; titulaciones universitarias.*

Referencias

Ibarra Sáiz, M. & Rodríguez Gómez, G. (2010). Aproximación al discurso dominante sobre la evaluación del aprendizaje en la universidad. En *Revista de Educación*, (351), 385-407.

Jarauta Borrasca, B. (2014). El aprendizaje colaborativo en la universidad: referentes y práctica. REDU. *Revista de Docencia Universitaria*, 12(4), 281-302.

Naranjo S, A., & Correa Lemus, F. (2020). La academia en acción: aprendizaje basado en proyectos en entornos universitarios. *Revista Boletín Redipe*, 9(1), 70-78.

Soto-Hidalgo, J., Martínez-Rojas, M., M., Alonso, J., & Gámez, J. (2019). Metodología de aprendizaje electrónico móvil (m-learning) mediante gamificación para desarrollar competencias transversales en titulaciones universitarias. In *Estrategias y metodologías didácticas: perspectivas actuales* (p. 50-58). Adaya Press